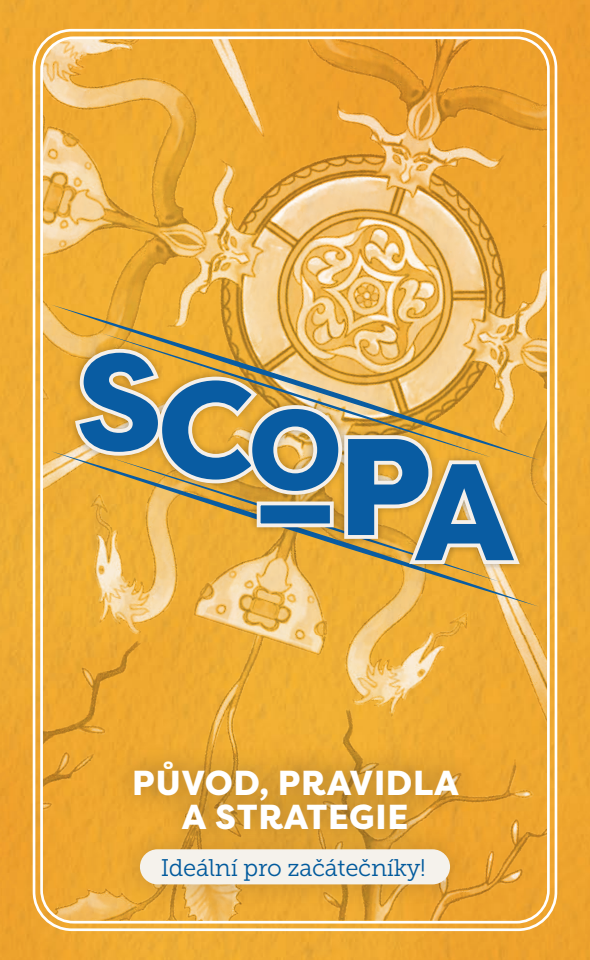


The background is a warm, golden-brown color with a subtle, stylized illustration of a board game board. The board features a central circular area with a decorative, symmetrical pattern. Surrounding this central area are various pieces, including a large, ornate piece at the top, a smaller piece at the bottom, and several other pieces scattered around the board. The pieces are rendered in a light, sketchy style, matching the overall aesthetic of the cover.

SCOPA

**PŮVOD, PRAVIDLA
A STRATEGIE**

Ideální pro začátečníky!



TRADIČNÍ ITALSKÁ KARETNÍ HRA, KTERÁ KOMBINUJE STRATEGII A ŠTĚSTÍ!

Bud'te první, kdo získá 11 bodů za použití „většin“ a „scopy!“

Scopa je zdvihová hra, která lehce kombinuje logiku a riskantní braní! Mezi rozumem a náhodou, poddejte se kouzlu scopy!

OBSAH HRY:

- Historie a původ hry 3
- Pravidla 8
- Rychlá strategie 20
- Varianty 24



STRUČNÁ HISTORIE KARETNÍCH HER FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

Původ karetních her zůstává záhadou. Papír a tisk pochází z Číny, ale myšlenka sdružování několika sérií karet dle pořadí může mít původ kdekoli. Některé útržky karet byly nalezeny v Egyptě (pocházejí ze 13. století), hra z konce 15. století je uchovávána v muzeu v paláci Topkapı (v Istanbulu), a zmínka o „Saracénských kartách“ v italských textech ukazuje na **Střední východ jakožto na možnou oblast původu.** Nicméně je to vskutku **Evropa**, kde můžeme najít první zmínky o „hracích kartách“ ze 70. let 14. století a kde nacházíme nejstarší příklady. Je to také Evropa, kde tento typ her zažil největší rozmach.

Karty přinášejí do světa stolních her **novou taktiku**: blafování, stejně tak jako nespočet kombinačních možností. Je úžasné si představit šíři rozdílnosti her, které byly navrženy, upraveny a hrány na přístavních hrázích a chodnících, v hráčských doupatech, hospodách a šlechtických salonech. **Během několika málo desetiletí se karetní hry široce rozšířily.** Jejich přítomnost byla zaznamenána v 15. století v Egyptě, pak v Číně. Od 16. století dále vznikla původní tradice výroby karet v Persii, pak v Indii, se sadami osmi nebo deseti barev, které byly všechny ručně malované. V téže době přejalo Japonsko evropské karty, které byly do oblasti

uvedeny portugalskými obchodníky.

Od té doby karty našly mnoho způsobů využití (ke hře, samozřejmě, ale také k věštění, umění, vzdělání atd.); tradiční hrací karty budou vždy znovu objevovány, zatímco zůstávají věrné své původní podobě.



HISTORIE SCOPY

FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

Je možné, že se scopa vyvinula z culbas, „běžné hry“ popsané La Marinièrem v roce 1659 v jeho práci La Maison des Jeux Académiques, obecné sbírce všech zábavných her, která měla značný úspěch na francouzském dvoře. Co mají tyto dvě hry společného je to, že hráči odhalují karty na stole, které sbírají za použití jiných karet stejné hodnoty, (Scopa znamená v italštině „koště“.)

Scopa, hraná v 17. století v Neapoli, se ve století následujícím stala národní italskou hrou. Pak hodně cestovala. Některé varianty byly nalezeny v kantonu Ticino ve Švýcarsku (kde se mluví italsky), ale také v Maďarsku, v severní Africe (kde se nazývá „Schkouba“), ve Španělsku (zvaná „escoba“), a dokonce i na Korsice. Alphonse Dadet ji zmiňuje ve svém krátkém příběhu „Le Phare des Sanguinaires“ (Lettres de mon moulin, 1869): „Korsičané tráví všechny své dny v kuchyni hraním nekonečných her scopy, a přestávají jen proto, aby si naplnili dudy čerstvým vzduchem a použili nůžky k ustrižení velkých listů zeleného tabáku z palmy v jejich rukách...”

Ve zkratce, tato italská hra se hrála, kdekoli se používaly karty latinských barev (kalichy, meče, hole a mince). Jedna z nejslavnějších

variant scopy je „il scopone scientifico“, název, který italský tvůrce filmů Luigi Comencini dal jednomu ze svých nejslavnějších filmů (český název Vysoká karetní hra). Ve Francii, kde je tato hra méně známá, se film jmenoval Peníze staré ženy. Je to příběh o hraběnce, která prohrála ve Scopě obrovskou sumu peněz proti dvěma zchudlým lidem, Peppinovi a Antonii, žijícím v římském slumu. Pro ně byl hazard šancí, jak změnit štěstěnu, kterou jim společnost neposkytla.



SCOPA V POP KULTUŘE

Jak vidno, scopa má bohatou historii, která překleneje staletí. Je již dlouho zakotvená ve středomořské kultuře, natolik, že sette bello (7 mincí), trumfová karta ve všech variantách hry, se stala v Itálii symbolem štěstí a úspěchu. Není proto překvapující vidět některé lidi nosit tuto pacičku pro štěstí, aby tak zkusili přilákat přízeň osudu:

- Velký motocyklový šampion Giacomo Agostini, jako mnoho italských jezdců, si vylámал zuby na vysokorychlostním motocyklu od Moriniho zvaném „Settebello“.
- TEE (Transevropský expres) byl jednou z ikon ekonomického zázraku Itálie v 70. letech 20. stol. Tento vlak, s panoramatickým barem ve špici, byl Italy přezdíván „settebello“. Proto se italské státní dráhy rozhodly učinit název oficiálním a namalovaly karty scopy a jméno „Settebello“ na vlakové motory.



PRAVIDLA

Hra scopa používá 40 karet rozdělených do 4 skupin zvaných „barvy“.

V Itálii jsou tři hlavní typy karet, jejichž varianty jsou:

- karty francouzských barev (srdce, kříže, piky a kára) na severozápadě země a v Toskánsku
- karty německých barev (srdce, kule, listy a žaludy) v Jižním Tyrolsku
- karty latinských barev, včetně dvou různých typů, jejichž ilustrace se lehce liší
 - karty italských barev na severovýchodě (hole, kalichy, mince a meče)



- karty španělských barev ve většině severní Itálie (hole, kalichy, mince a meče)



OBSAH

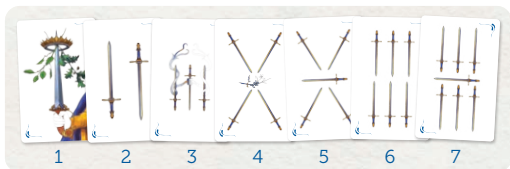
Tyto karty jsou revidovanou verzí karet španělských barev z oblasti Neapole. Karty jsou stejné jako v původních balíčcích, přepracované italským umělcem Massimilianem Nigrem.

Naše verze těchto barev:



Každá barva má 10 karet:

- 7 karet s hodnotami od 1 do 7



Podle historického kodexu se na kartách nevyobrazují číselné hodnoty. Naše karty tento kodex dodržují: můžete určit hodnotu karty podle počtu symbolů objevujících se na kartě.

- 3 karty figur
 - *il fante (darebák)* s hodnotou 8
 - *il cavallo (rytíř)* s hodnotou 9
 - *il re (král)* s hodnotou 10



V těchto třech kartách figur byl obvyklý kodex zabudován (darebák nosí klobouk, rytíř je na koni a král nosí korunu), ale vše bylo přepracováno. Například hodnota každé karty figury byla nenápadně zapracována do ilustrace, aby pomohla hráčům.



Zde vidíte tři hole, takže tato karta je trojka holí.



Zde vidíte 4 meče, takže tato karta je čtyřka mečů.

JAK HRÁT

Existuje několik způsobů, jak hrát scopy. Pravidla nastíněná zde jsou opravdu obecná a jsou skvělým výchozím bodem pro začátečníky.

PŘEHLED A CÍL

Scopa je kompetitivní zdvihová hra pro 2 až 4 hráče, kteří hrají v blíže neurčeném počtu kol. Hra končí na konci kola, ve kterém některý z hráčů **dosáhne nebo přesáhne 11 bodů**.

Hra obvykle trvá něco mezi 15 a 30 minutami.

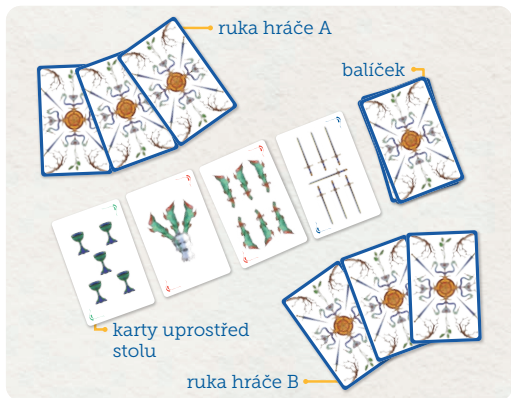
Ve svém tahu zahrajete 1 kartu z ruky doprostřed stolu, abyste zajali ostatní karty. **Tvořte tímto způsobem převahy a tvořte scopy**, abyste získali tolik bodů, kolik jenom jde.

PŘÍPRAVA KOLA

Před prvním kolem náhodně určete hráče, který bude rozdávajícím.

Rozdávající **zamíchá** všech 40 karet, pak **rozdá tři karty lícem dolů každému hráči** proti směru hodinových ručiček (počínaje hráčem po své pravici). Pak odhalí **4 karty lícem nahoru uprostřed stolu**. Nakonec vytvoří ze zbývajících karet balíček lícem dolů.

Pokud odhalíte 3 krále uprostřed stolu během přípravy, vezměte si zpět všechny karty a opakujte kroky od začátku.



Poznámka: Všechny příklady použité v těchto pravidlech představují hru 2 hráčů.

PŘEHLED KOLA

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po pravici rozdávajícího. Ve svém tahu, musíte **zajmout** nebo **umístit**.

ZAJMOUT

Zajetí je jediný způsob, jak získat karty z prostředku stolu a získat body.

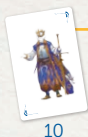
Zvolte si 1 kartu z ruky a **umístěte ji lícem nahoru před sebe**. Nyní můžete zajmout 1–2 karty ze středu stolu.

- **Zajmete 1 kartu:** Zahraná karta musí být téže hodnoty jako zajatá karta.
- **Zajmete 2 karty:** Zahraná karta musí být přesně té samé hodnoty, jako součet 2 zajatých karet.

Počítají se pouze hodnoty; v této fázi na barvách nezáleží.

Po zajetí karet je umístěte, **spolu s kartou, kterou jste hráli pro jejich zajetí, do balíčku lícem dolů před sebe**. Karty, které jste zajali, se nazývají „zdvih“ a budou použity pouze během závěrečného bodování. Nikdy se nemůžete podívat na své předchozí zdvihy.

Pokud zahrajete kartu, která vám dovolí zajmout více karet, **musíte vždy zajmout co nejméně karet je možné.** Pokud je možné více kombinací se stejnými čísly karet, zvolíte si, které zajmete.



zahraná karta

karty uprostřed stolu



2

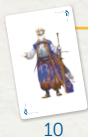


7



3

Zahráním krále můžete zajmout 2 karty, když je dáte dohromady, mají stejnou hodnotu jako král. Můžete tedy zajmout 7 a 3 ($7 + 3 = 10$).



zahraná karta

karty uprostřed stolu



7



3



10

Nicméně zde nemůžete zajmout 7 a 3 svým králem, protože musíte zajmout co nejméně karet je možné. Můžete tedy ze středu stolu zajmout pouze krále.

SCOPA („KOŠTĚ“ V ITALŠTINĚ)

Vytvoření scopy je ultimátní tah! Je to vynikající způsob, jak získat body navíc a snížit šance svého protivníka.

Ve svém tahu, pokud jste zajali **všechny karty, co byly odhalené na stole**, oznámíte „Scopa!“ Pro připomenutí vaší scopy během závěrečného bodování otočte jednu ze svých karet zdvihů lícem nahoru. Pak pokračujte v kole jako obvykle: hráč po vaší pravici provede tah (může pouze umístit kartu, protože zde není nic k zajetí).

Můžete zajmout 2 zbývající karty díky vašemu rytíři ($6 + 3 = 9$, což odpovídá hodnotě vašeho rytíře). Můžete vytvořit scopu!



Pak otočte jednu ze svých karet zdvihů lícem nahoru.



Pokud rozdávající vytvoří scopu zahráním poslední karty kola (když je balíček prázdný a on zahraje svou poslední kartu), zajme zdvih jako obvykle, ale nezíská žádné body navíc za scopu (viz Závěrečné bodování, strana 18).

UMÍSTIT

Umístění karty může být strategický tah, ale častěji provádíte tuto akci, protože nemáte žádnou jinou možnost.

Zvolte si jednu kartu z ruky a umístěte ji lícem nahoru doprostřed stolu, vedle již odhalených karet.

Nemůžete umístit kartu, která by vám umožnila zajetí. Pokud uprostřed stolu nejsou žádné karty, musíte kartu umístit.



→ zahraničná karta

karty uprostřed stolu



2



7



3

Zvolili jste si umístit 1, což vám neumožní zajmout žádné další karty. Jednoduše ji přidáte k ostatním odhaleným kartám na stole.

PRÁZDNÉ RUCE

Jakmile všichni hráči zahráli své 3 karty, **rozdávající rozdá 3 nové karty** každému hráči, jak je popsáno výše (ale neodhaluje žádné nové karty doprostřed stolu). Hra pokračuje a hráč po pravici rozdávajícího začíná svým tahem.

rozdání 2. ruky:



KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči zahráli další 3 karty a balíček je prázdný, kolo končí. **Předtím než přejdete k závěrečnému bodování, poslední hráč, který vyhrál zdvih, zajme všechny karty na stole a přidá je do svého balíčku zdvihů.** Pak přejděte k závěrečnému bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Každý hráč získá následující body a přičte je k jakýmkoli dříve získaným bodům.

Součástí karet jsou tři přehledové karty.



- **1 bod** pro hráče, který zajal **nejvíce karet**. V případě shody tento bod nikdo nezíská.



- **1 bod** pro hráče, který zajal **nejvíce denárů** („mincí“ v italštině). V případě shody tento bod nikdo nezíská.



- **1 bod** pro hráče, který zajal **il sette bello** („šťastnou sedmu“ v italštině), což znamená sedmičku mincí.



- **1 bod** pro hráče, který zajal **nejvíce karet s hodnotou 7**. V případě shody hráč, který zajal nejvíce karet s hodnotou 6, získá tento bod. Pokud remíza stále trvá, nikdo tento bod nezíská.



- **1 bod** za každou **scopu**, kterou jste získali (spočítejte si odhalené karty mezi svými zdvihy).

KONEC HRY

Hra končí na konci kola, ve kterém některý z hráčů **dosáhl nebo přesáhl 11 bodů**. Hráč s nejvíce body vítězí. V případě shody zahrajte jedno nebo více kol, dokud shoda není vyřešena.

Pro delší hry můžete hrát tak dlouho, dokud někdo nedosáhne 16 nebo 21 bodů.



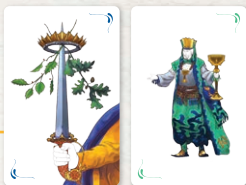
RYCHLÁ STRATEGIE

Zde je pár tipů, které je třeba mít na paměti pro rychlé zlepšení vašich dovedností.

NIKDY NEDOVOLTE SVÉMU SOUSEDŮVI VYTVOŘIT SCOPU!

Tvoření scop je nejefektivnější způsob, jak získávat body. Měli byste bránit svému sousedovi v jejich tvoření, kdykoli je to možné. Proto nechávejte **vždy na stole karty, jejichž součet je nad 10**. Protože karta nejvyšší hodnoty je král (s hodnotou 10), máte zaručeno, že minimálně jedna karta zůstane ležet na stole.

Soupeřova scopa navíc představuje další nebezpečí, protože to znamená, že další hráč může zahrát jen jednu kartu na stůl, což může spustit řetězovou reakci scop.



Jednička mečů má hodnotu 1, zatímco král má hodnotu 10. K zajištění obou karet najednou byste potřebovali kartu s hodnotou 11, která ovšem ve hře není.

HLÍDEJTE SI SEDMIČKY A IL SETTE BELLO

Zajetí tolika sedmiček, kolik je jen možné, a il sette bello vám umožní získat body. Pokud je uprostřed stolu sedmička, zajmte ji tak rychle, jak jen to jde (často za použití karty figury).



il sette bello
(sedmička
mincí)



sedmička
kalichů

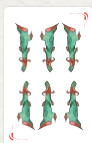


sedmička
mečů



sedmička
holí

Navíc, vždy hrajte tak, jako by měl váš soupeř sedmičku na ruce, a nikdy mu nedávejte šanci zajmout karty touto hypotetickou sedmičkou. Když zajímáte, hraná karta je také zajata. Chcete se ujistit, že váš soupeř neskončí se sedmičkou ve svém zdvihu jen proto, že měl štěstí a měl ji zrovna na ruce. Proto **nikdy nenechávejte na stole karty v součtu sedm**. Pokud nikdy nebude schopen sedmičku zahrát pro zajetí karet, a tak vyhrát zdvih, váš soupeř ji milerád namísto toho umístí.



Například pokud jsou na stole 6 a 4, neměli byste umístit 3 (protože $4 + 3 = 7$) nebo 1 (protože $1 + 6 = 7$).

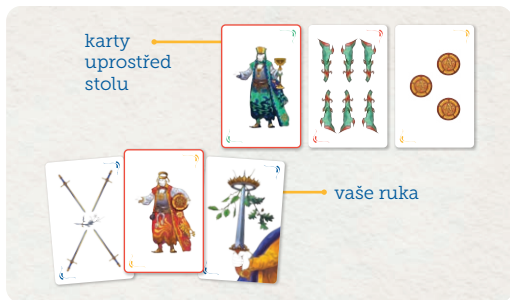
POČÍTÁNÍ KARET

Je to obtížné, ale pokud to umíte, tak se to hodí. Umožní vám to vědět, kdy bez váhání ignorovat dva předchozí strategické tipy. Znalostí toho, které karty už jsou ze hry, můžete snáze odhadnout soupeřovu ruku, a tak hrát volněji. Pokud nejste schopni spočítat všechny karty, **je nejdůležitější počítat karty figur a sedmičky**, což jsou nevlivnější karty kola.

BLOKOVÁNÍ HRY

Pokud jste poslední hráč, který má dva krále na ruce, **můžete zablokovat scopy** zahráním krále na stůl a držením druhého v ruce. Pouze vy můžete zajmout krále vyloženého na stole. Buďte však opatrní, protože tato technika vám bude fungovat maximálně po 3 tahy.

Jste schopni zablokovat hru i jinými kartami, a to tak dlouho, dokud karty počítáte. Například, pokud máte dva poslední rytíře (o hodnotě 9) a všechny jedničky jsou ze hry, umístěte jednoho ze svých rytířů na stůl. Nemůže být zajat, protože by musel být zajat králem ve stejnou chvíli, jako jednička ($9 + 1 = 10$), ale jedniček tady víc není.



VARIANTY

Scopa je tradiční karetní hra, která se hraje už od 17. století. Proto má několik lokálních variant. Zvolili jsme ty nejzajímavější z těch, které jsme hráli během našeho průzkumu! **Variety se kombinují**, takže neváhejte s jejich mixováním a spojováním.

TÝMOVÁ HRA

Tato varianta hraje **ve dvou týmech o dvou hráčích**. Pro použití této varianty proveďte následující změny:

Během přípravy hry si zvolte místa tak, aby spoluhráči neseseděli vedle sebe. Nemůžete komunikovat nebo odhalovat své ruce vašemu spoluhráči. Před závěrečným bodováním spojte všechny zajaté karty obou hráčů v týmu, pak spočítejte body tak, jako by to byl jeden hráč.



LA PRIMIERA („PRVNÍ“ V ITALŠTINĚ)

Tato varianta přidává do hry trochu komplexity. Pro použití této varianty proveďte následující změny:



Během závěrečného bodování ignorujte pravidlo „1 bod pro hráče, který zajal nejvíce sedmiček“. Namísto toho dejte **1 bod hráči s nejvyšší *primierou***.

Pro určení vaší *primiery* vezměte kartu nejvyšší hodnoty, kterou jste zajali, od každé ze 4 barev a sečtěte jejich příslušné hodnoty, jak je vyobrazeno níže.

Nejvyšší hodnota zajaté karty	<i>Hodnota primier</i>
žádná	0
1	16
2	12
3	13
4	14
5	15
6	18
7	21
darebák, rytíř nebo král	10



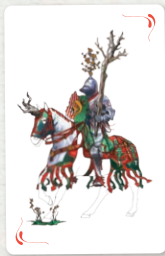
čtyřka mečů,
hodnota *primiery*: 14



trojka pohárů,
hodnota *primiery*: 13



král mincí,
hodnota *primiery*: 10



rytíř holí,
hodnota *primiery*: 10

Pokud jsou tyto karty vaše nejvyšší hodnoty
od každé barvy, vaše *primiera* má hodnotu
 $14 + 13 + 10 + 10 = 47$

IL SCOPONE SCIENTIFICO

Tato varianta je zajímavá, pokud byste chtěli hrát **složitější hru**, protože omezuje vliv náhody.

Pro použití této varianty proveďte následující změny:

Během přípravy hry **rozdejte všechny karty rovnoměrně mezi hráče** (neodhalujte žádné doprostřed stolu).

Hráč po pravici rozdávajícího hraje první: musí umístit kartu. Hrajte následující tahy jako obvykle. Kolo končí, jakmile všichni hráči zahráli všechny své karty. Přejděte k závěrečnému bodování jako obvykle.

Můžete tuto variantu použít také v týmové hře.

ZAJETÍ VÍCE KARET

V několika variantách je také možné zajmout **více než 2 karty** najednou (často 3, ale někdy i více). To vám umožní vytvářet více scop, protože stůl se bude snáze čistit.



Ilustrátor: Massimiliano Nigro
Vedoucí projektu: Amélie Scordilis
Grafičtí designéři: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenael Beuchet
(přítel zachování dědictví)
Editor: Xavier Taverne
Překladatel: Danni Loe



Tato hra je vydávána ve spolupráci
s Francouzským muzeem hracích karet
a městem Issy-les-Moulineaux.

